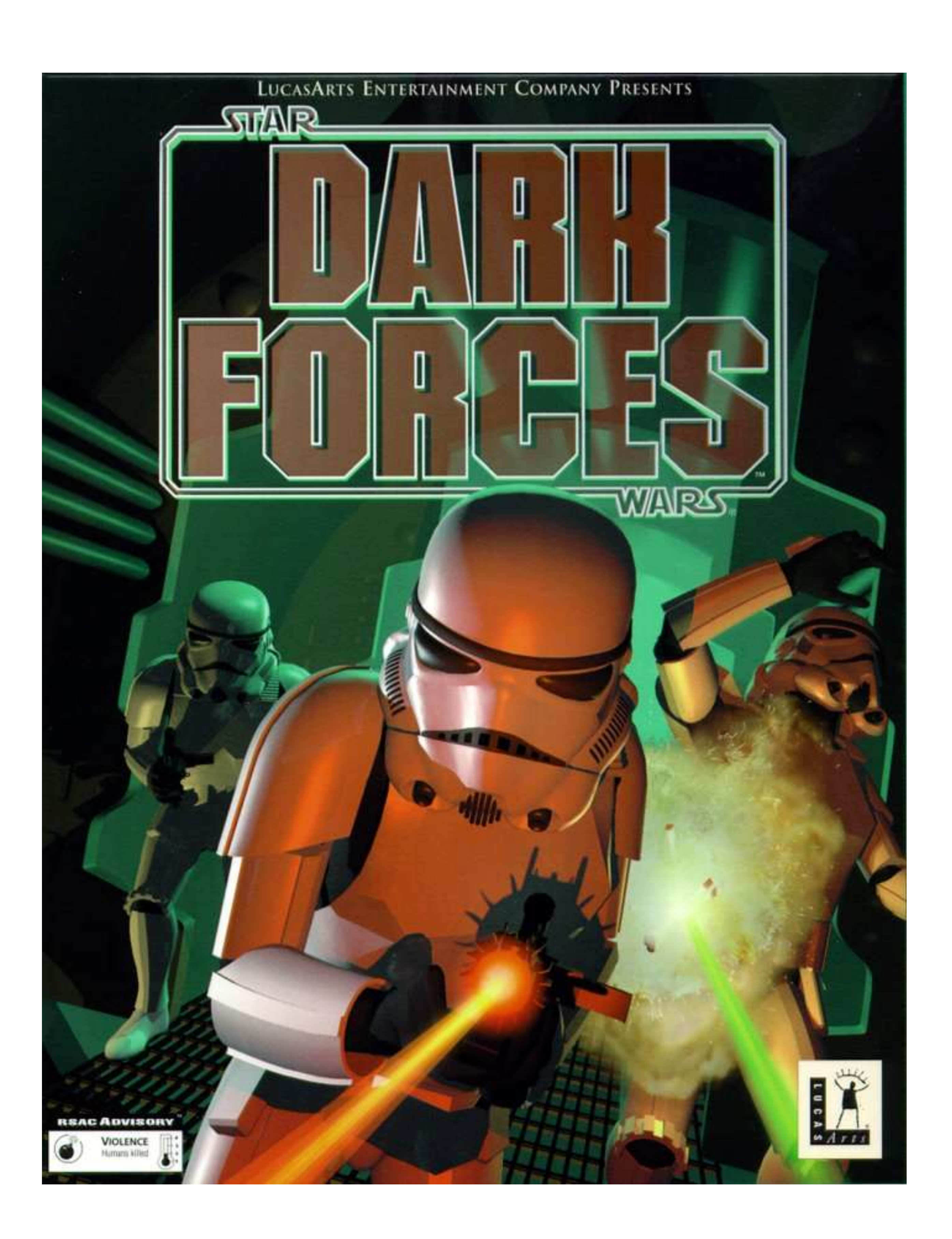

LucasArts Entertainment Company Presents
STAR
DARK
FORCES
WARS
RSAC ADVISORY
VIOLENCE
Humans killed
LUCAS
Arts

El Nuevo Orden del Imperio extiende sus malvadas garras a través de la galaxia, consumiendo planetas con resultados devastadores. Tras muchas batallas, la Alianza Rebelde ha conocido la existencia de una nueva estación de combate imperial, la ESTRELLA DE LA MUERTE, con el poder suficiente para destruir un planeta entero.

Incapaces de adquirir los planos de la mortal estación espacial, los rebeldes contratan los servicios de Kyle Katarn. Conocido para la mayoría como un mercenario a sueldo, Katarn es una figura solitaria que tiene una alianza parcial con los rebeldes.

Armado sólo con una pistola bláster y un profundo conocimiento de los métodos imperiales, Katarn se prepara para infiltrarse en la base imperial en la que se guardan los planos…

Incluye:

- Transmisión codificada
- Guion de Dark Forces
- Informes de la I.N.R.



Relatos de Dark Forces

LucasArts



LEYENDAS

Esta historia forma parte de la continuidad de Leyendas.

Título original: *Coded Transmissions*
Autor: LucasArts, autor específico desconocido
Publicado originalmente en *Dark Forces Manual: Coded Transmissions*, incluido en las versiones en caja del juego, tanto para PC como para PlayStation.
Publicación del original: 1995

poco antes de la batalla de Yavin

Título original: *Dark Forces script & conceptual art*
Autor: Justin Chin
Publicado originalmente en *Dark Forces: Official Player's Guide*
Publicación del original: 1995

alrededor de la batalla de Yavin

Título original: *N.R.I. Reports*
Autor: LucasArts, autor específico desconocido
Publicado originalmente en LucasArts.com
Publicación del original: entre enero y marzo de 2002, como promoción del juego *Jedi Knight II: Jedi Outcast*

12 años después de la batalla de Yavin

Traducción: dreukorr
Revisión: Satele88
Maquetación: Bodo-Baas
Versión 1.0
08.03.16
Base LSW v2.21

Declaración

Este es un trabajo amateur, no nos dedicamos a esto de manera profesional, o no lo hacemos como parte de nuestro trabajo, ni tampoco esperamos recibir compensación alguna excepto, tal vez, algún agradecimiento si piensas que lo merecemos. Esperamos ofrecer libros y relatos con la mejor calidad posible, si encuentras cualquier error, agradeceremos que nos lo informes para así poder corregirlo.

Este libro digital se encuentra disponible de forma gratuita en Libros Star Wars.

Visítanos en nuestro foro para encontrar la última versión, otros libros y relatos, o para enviar comentarios, críticas o agradecimientos: librosstarwars.com.ar.

¡Que la Fuerza te acompañe!

El grupo de libros Star Wars



TRANSMISIÓN CODIFICADA: JAN ORS PARA MON MOTHMA

ASUNTO: Confiabilidad de Kyle Katarn

Entiendo que haya dudas respecto a nuestro continuado uso de Kyle como agente independiente, tanto por sus antecedentes en el servicio imperial como por su estatus continuado de ocasional mercenario neutral en vez de comprometerse con el servicio regular de la Alianza.

Es fácil entender por qué ciertos individuos, que o bien se encontraron con él durante su tiempo con el Imperio, o perdieron amigos o seres queridos durante las operaciones que él comandó, podrían albergar tales dudas. El hecho es, sin embargo, que precisamente su experiencia en el servicio imperial lo ha vuelto sólidamente contra el Imperio, y, a mi juicio, con el tiempo se convencerá de la necesidad de la Alianza. Creo que estará de acuerdo con esto cuando conozca más de su historia personal.

Kyle viene de Sulon, la luna de Sullust. Al igual que muchos de nuestros reclutas del Borde, posee los valores de un granjero, con el antecedente de una familia unida y cálida. Adoraba a su padre, un vendedor de maquinaria agrícola y mecánico con vínculos personales con la comunidad rural a la que servía.

Kyle buscó formación en la Academia sólo para seguir mejor los pasos de su padre cuando regresara a casa.



En la Academia descubrió un don natural para la teoría de sistemas cibernéticos y la ingeniería informática. El tiempo dedicado a sus estudios, artes marciales extracurriculares y clases de disparo le dejó poco tiempo para preocuparse de rumores políticos o cambios en el plan de estudios y normativa, entretanto el Imperio consolidaba su control sobre la Academia. Su tranquila existencia estudiantil se hizo añicos cuando recibió la notificación imperial de que una emboscada rebelde había resultado en la muerte de sus padres durante una operación de rescate imperial. El golpe final llegó cuando la Academia se negó a extenderle una licencia para asistir al funeral.

En aquel momento Kyle no tuvo ninguna razón para dudar de lo que claramente era un encubrimiento imperial. Abrumado por el dolor y con un odio ardiente por los rebeldes que supuestamente habían matado a sus padres, aceptó una asignación en la división de operaciones especiales de la Armada Imperial. Fue allí donde conoció el verdadero rostro del Imperio.

Me encontré por primera vez con él varios años después, cuando yo trabajaba como agente doble dentro del Cuerpo de Inteligencia Imperial. Contactos repetidos con Kyle me mostraron las cicatrices que ocultaba debajo de una fachada de serena competencia, y su creciente desilusión con la Armada y todo lo que representaba. Me aseguré de que los informes que detallaban la verdadera historia de la incursión imperial en Sullust llegaran a él, y nuestra amistad continuó profundizándose.

Cuando mi identidad fue revelada y fui hecha prisionera, Kyle concluyó su servicio en la Armada Imperial ingeniando mi escape de la tortura y ayudándome a salir del planeta hacia una base rebelde. Se reunió conmigo allí unos días más tarde, él iba de camino a los mundos del Borde, donde, en compañía de contrabandistas y piratas, adquiriría las habilidades adicionales de sabotaje y subterfugio que lo han hecho tan valioso para nuestra causa.

Supe entonces, cuando nos dijimos adiós, que no estaba listo para un compromiso total con la Alianza. La manipulación emocional que sufrió a manos del Imperio le ha

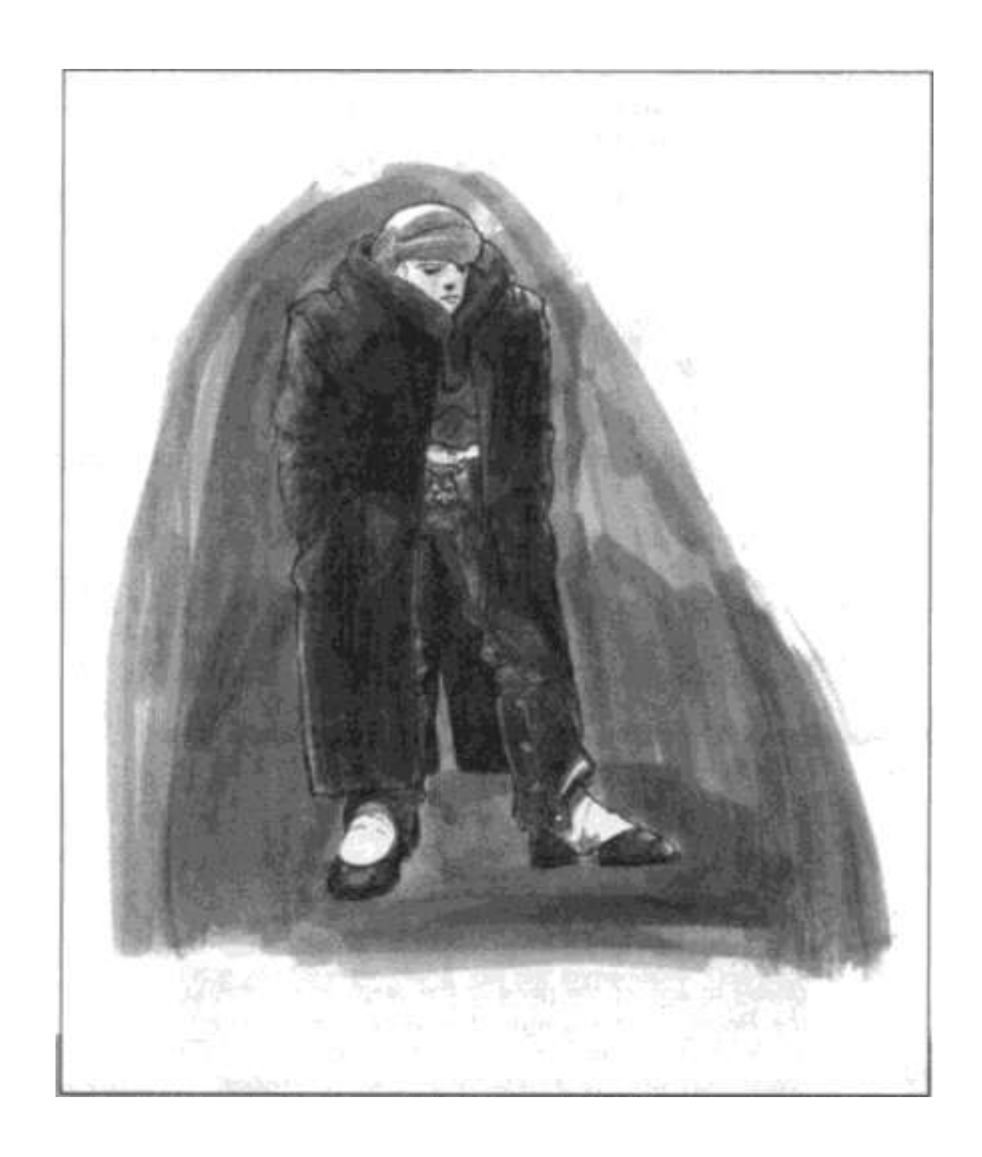
endurecido contra las revoluciones, e hizo del joven idealista y confiado que fue un saboteador mortalmente eficiente cuya lealtad debe ser ganada, no comprada.



Una cosa es cierta. No confía totalmente en la Alianza, pero nunca perdonará u olvidará lo que el Imperio le ha hecho. Sí, me salvó la vida y es quizás el agente encubierto más efectivo que tenemos, pero es ese odio al Imperio lo que asegura su confiabilidad. Es triste, pero la realidad es que las atrocidades imperiales y su desprecio por la vida continúan proporcionándonos nuestra mejor fuente de reclutas.

—Jan Ors

NOTA: Este texto apareció en *Dark Forces Manual: Coded Transmissions*, un manual que aparecía incluido en la caja del juego. El texto contiene la versión original de los antecedentes de Kyle Katarn. Esta versión fue posteriormente contradicha por *Jedi Knight: Dark Forces II* y *Fuerzas Oscuras: Soldado del Imperio* (aunque los escritores reconocieron y adaptaron porciones). *The Dark Forces Saga* intentó explicar esto diciendo que Jan Ors mentía sobre la historia de Katarn en un intento de convencer a Mon Mothma de que era digno de confianza.



GUION Y ARTE CONCEPTUAL DE DARK FORCES (Fuerzas Oscuras)

El General Mohc, Darth Vader y el Emperador no son responsables de los soldados oscuros que amenazan a la Alianza Rebelde. La responsabilidad de la introducción de este ejército apocalíptico en el universo recae sobre los estrechos hombros de Justin Chin. Este escritor y artista visualizó una nueva generación de súper soldados de asalto después de echar un vistazo al motor del juego Dark Forces*. Él elaboró el guion original y el proyecto básico en cinco días, luego trabajó con otros en* LucasArts *para adecuar las misiones y crear el guion definitivo de* Dark Forces*. Este es el documento que los diseñadores de niveles, artistas, programadores y animadores (todo el mundo) usaron como guía para crear* Dark Forces.

Se incluye el guion de Dark Forces *y bocetos conceptuales originales de Justin Chin, Paul Mica, y otros del equipo de arte.*

INTRODUCCIÓN

FUNDIDO DE ENTRADA:

El TEXTO habitual aparece sobre una pantalla negra.

Hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana…

CORTE A:

EXT. ESPACIO PROFUNDO
GRÁFICOS DE TÍTULO aparecen.

STAR WARS

TÍTULO DEL JUEGO aparece en pantalla, a continuación se desliza hacia las estrellas, el texto de la historia sigue su camino.

DARK FORCES

El Nuevo Orden del Imperio extiende sus malvadas garras a través de la galaxia, consumiendo planetas con resultados devastadores. Tras muchas batallas, la Alianza Rebelde ha conocido la existencia de una nueva estación de combate imperial, la ESTRELLA DE LA MUERTE, con el poder suficiente para destruir un planeta entero.

Incapaces de adquirir los planos de la mortal estación espacial, los rebeldes contratan los servicios de Kyle Katarn. Conocido para la mayoría como un mercenario a sueldo, Katarn es una figura solitaria que tiene una alianza parcial con los rebeldes.

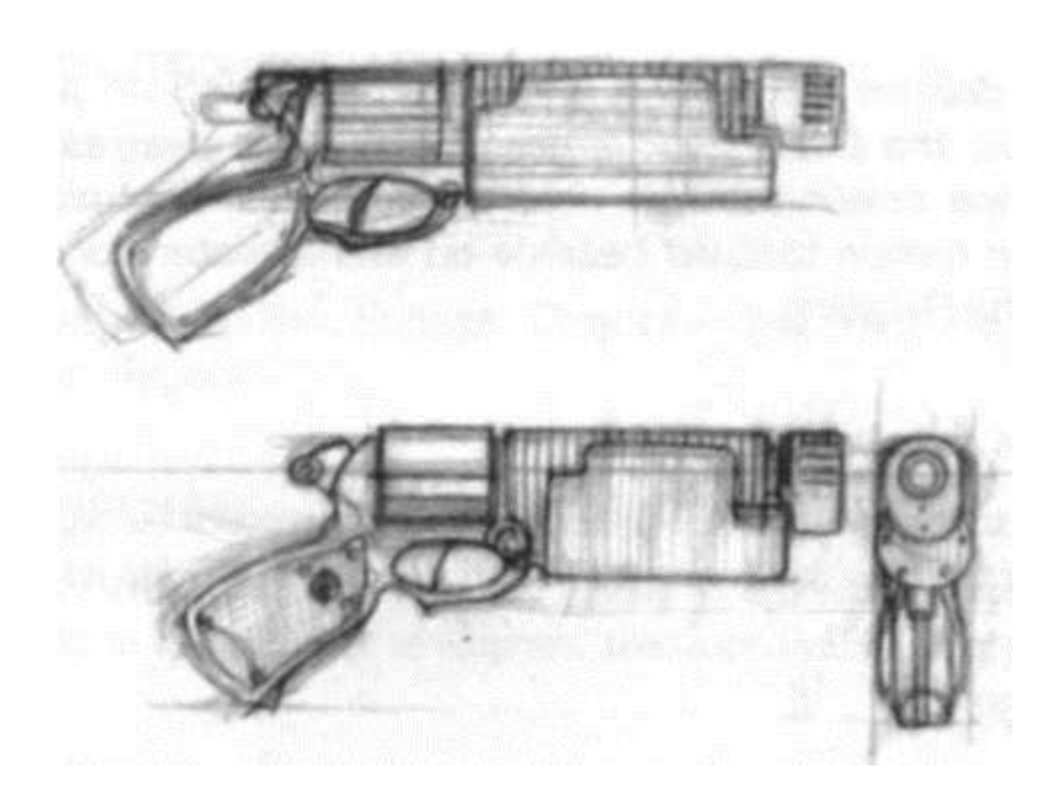
Armado sólo con una pistola bláster y un profundo conocimiento de los métodos imperiales, Katarn se prepara para infiltrarse en la base imperial en la que se guardan los planos…

IMAGEN BAJA A:

UN PLANETA PEQUEÑO (Danuta) Y UNA LUNA en la distancia. LA NAVE DE KYLE pasa sobre la parte superior de la pantalla en un acercamiento rápido a la base imperial oculta.

CORTE A:

GRÁFICOS DE TÍTULO de Dark Forces. Pase de CRÉDITOS.



CORTE A:

MISIÓN I

GRÁFICOS DE PRÓLOGO DE LA MISIÓN para Los Planos de la Estrella de la Muerte. Operación Gancho Celestial, Fase 2. La Senadora Mon Mothma de la Alianza ofrece una conferencia secreta al Comandante Kyle Katarn.

MON MOTHMA

Comandante Katarn, la Rebelión cuenta con la consecución de esta misión. Espero que el éxito esté de su lado.

Los Planos de la Estrella de la Muerte están guardados en una base imperial secreta en el planeta Danuta, donde esperan ser llevados hasta Lord Vader. Se conoce muy poco sobre la disposición de esta base, así que me temo que tendrá que actuar también como explorador para sí mismo.

Una vez tenga los planos, salga inmediatamente. La Operación Gancho Celestial entregará los planos a la Princesa Leia, en la nave consular Tantive IV. *Ella continuará con la misión.*

CORTE A:

INT. BASE SECRETA

Kyle cae desde el techo de la base a través de un conducto de ventilación a la propia base. La rejilla del conducto se abre automáticamente.

En este punto, entras y guías a Kyle Katarn hacia un robo exitoso de los planos de la Estrella de la Muerte y una fuga segura. Esto completa tu primera misión, pero hay un largo camino por recorrer. El guion continúa con la historia para las restantes misiones de *Dark Forces*.

CORTE A:

EXT. CAMPO DE ESTRELLAS

La nave de Kyle se aleja del planeta Danuta, misión cumplida.

NARRADOR (V.O.)

Kyle entrega los planos a la Alianza Rebelde. Poco después, la Estrella de la Muerte es destruida… Pero incluso mientras la Alianza celebra esta victoria, otro peligro aparece en escena, uno que se convertirá en una preocupación aún mayor para la Rebelión…

ÁNGULO SOBRE:

UN DESTRUCTOR ESTELAR — el *Ejecutor*.

La enorme nave se mueve en el encuadre. OTRA NAVE de proporciones respetables viaja al lado. CAZAS TIE se dirigen hacia el Ejecutor. *Su destino: el planeta de origen de la ciudad de Talay, una base rebelde secreta.*

CORTE A:

INT. *EJECUTOR* — PUENTE PRINCIPAL

DARTH VADER se dirige al GENERAL MOHC, un soldado de la vieja escuela que prefiere las tropas de combate mecanizadas antes que las armas antisépticas y carentes de intervención física tales como la Estrella de la Muerte. El fracaso de ésta es su oportunidad.

VADER

El Emperador ha quedado muy impresionado con su última demostración, General Mohc.

MOHC



Gracias, Lord Vader. Lo que presenciará hoy marcará una nueva era para el Imperio. Seremos capaces de exterminar a los rebeldes, tal y como hicimos con los Caballeros Jedi. Al fin la guerra del Emperador será inundada por la gloria y la belleza de la victoria final.

VADER

Nobles palabras, General. Espero que su creación esté a la altura de estas. Proceda.

MOHC

Será un placer, (pausa) desplieguen los soldados oscuros.

CORTE A:

INT. *MARTILLO GALÁCTICO* — TUBOS DE LANZAMIENTO DE SOLDADOS OSCUROS Varias cápsulas se cargan con soldados y se colocan en posición.

IMPERIAL (V.O.)

Línea de salida primaria. Activada. Líneas de Salida Uno, Dos, Cinco y Nueve. Lanzamiento.

CORTE A:

EXT. *MARTILLO GALÁCTICO* — BAHÍA DE LANZAMIENTO

Múltiples cápsulas salen disparadas de la bahía, dispersándose y descendiendo agresivamente al planeta de debajo. Las cápsulas dejan estelas ardientes al entrar en la atmósfera, luego ráfagas explosivas barren la superficie del planeta.

CORTE A:

INT. *EJECUTOR* — PUENTE PRINCIPAL

Darth Vader observa el ataque desde el ventanal del puente.

VADER

Muy impresionante, General. El Emperador se mostrará muy complacido. Continúe con su proyecto.

MOHC

Por supuesto, Lord Vader.

DISOLUCIÓN A:

EXT. ESPACIO PROFUNDO

UNA FLOTA DE NAVES REBELDES rodea a una FRAGATA REBELDE. LA NAVE DE KYLE se abre paso a través del tráfico y se prepara para aterrizar.

CORTE A:

INT. SALA DE MANDO DE LA FRAGATA

LA SENADORA MON MOTHMA saluda a KYLE. Ella está de pie junto a una unidad holográfica.

MON MOTHMA

Gracias, Comandante, por responder en tan poco tiempo. El Imperio nos ha tenido huyendo desde que destruimos la Estrella de la Muerte.

La unidad holográfica se activa y una imagen borrosa queda suspendida en el centro. Un oficial rebelde es vagamente visible flotando en el espacio. La Estática envuelve la imagen.

MON MOTHMA

Hace cinco días, el Imperio atacó una de nuestras bases secretas en la ciudad de Talay.

REBELDE (EN PANTALLA)

Aquí la Base Tak a cualquiera que lo reciba… por favor… estamos bajo ataque imperial… están por todas partes, nos cogieron completamente por sorpresa…

A través del holograma se escuchan HORRIBLES GRITOS DE TÉCNICOS en segundo plano, seguidos por los ATERRADORES SONIDOS SFX de un soldado oscuro.

REBELDE (EN PANTALLA)

... devastación total… han penetrado nuestros escudos… han penetrado nuestros escudos…

La pantalla se congela.

MON MOTHMA

La Base Tak fue destruida en cuestión de minutos. Muchas personas inocentes de la ciudad circundante fueron asesinadas, así como el personal rebelde. Inteligencia cree que esto puede ser un acto de venganza por la destrucción de la Estrella de la Muerte.

Kyle estudia la pantalla.

KYLE

Interesante. Creería que se trató de un ataque imperial normal… si no fuera por esos sonidos.

MON MOTHMA

Muy perceptivo, Comandante. Sé que entenderá que todo lo que discutamos aquí será confidencial.

El holograma regresa, mostrando una imagen de CRIX MADINE.

MON MOTHMA

Este oficial imperial, Crix Madine, desea desertar a la Alianza. Nos ha brindado información sobre el desarrollo de una nueva arma imperial. Creemos que los sonidos que ha escuchado provienen de esa arma… un nuevo tipo de soldado de asalto, el soldado oscuro.

KYLE

¿Un nuevo soldado de asalto que puede eliminar una base rebelde así de rápido?

(pausa)

Debería haber seguido trabajando para el Imperio.

MON MOTHMA

El mando rebelde no se toma esto a la ligera. Me han autorizado a contratarle para averiguar si esta arma representa una amenaza, y si es así, neutralizarla… Es decir, si usted sigue estando de nuestro lado.

Kyle hace una pausa, sopesando sus opciones.

KYLE

Esto podría resultar interesante… De acuerdo, estoy dentro. Pero creo que necesitaré un poco de ayuda esta vez. Quiero a Jan Ors como mi oficial de misión.

MON MOTHMA

Desde luego. Entonces dejaré que Jan le informe sobre los objetivos de la misión. Gracias, Comandante, y que la Fuerza le acompañe.

CORTE A:



EXT. ESPACIO PROFUNDO

LA NAVE DE KYLE despega de la fragata rebelde, dejando las otras naves rebeldes atrás.

A partir de aquí, tú, como Kyle Katarn (con la guía y camaradería fuera de la pantalla de Jan Ors), te pones a buscar y destruir a los soldados oscuros, el arma

más reciente y formidable del Imperio. Cada misión te conduce inexorablemente a una confrontación final cataclísmica con estas fuerzas oscuras de destrucción definitiva. Las siguientes descripciones de la historia de cada una de las 13 misiones describen el quién, qué, dónde y por qué de tus misiones.

MISIÓN II

GRÁFICOS DE PRÓLOGO DE LA MISIÓN. La especialista de misiones Jan Ors te informa de tu próxima misión titulada Talay: Base TAK: Después de la Masacre.



JAN ORS

Me alegro de verte, Kyle. Buen trabajo con la Operación Gancho Celestial, los rebeldes quedaron francamente impresionados. Ahora es hora de saltar de nuevo a las misiones, como en los viejos tiempos.

Un comando rebelde ha hecho un breve reconocimiento de la zona y es un hervidero de actividad. La energía todavía está cortada en la ciudad por lo que

algunos de los sistemas no funcionarán. Tendrás que encontrar el generador de energía hidroeléctrico principal y ponerlo de nuevo en funcionamiento.

El Imperio por lo general baja la guardia tras una gran ofensiva, por lo que podrás ser capaz de encontrar pruebas o indicios sobre este nuevo «soldado oscuro» del que nos ha hablado Crix Madine. Sus contactos dentro del Imperio nos ayudarán a seguir cualquier pista que puedas encontrar. Buena caza, Kyle.

CORTE A:

EXT. PLATAFORMA DE ATERRIZAJE — BASE TAK DE TALAY

LA NAVE DE KYLE, con Jan a los mandos, despega del planeta y se aleja de la vista.

Tú como Kyle te quedas solo para completar la tarea. Entras en la antigua base Tak en busca de un generador de energía para iluminar el lugar y así poder encontrar alguna pista de los soldados oscuros. Esto significa encontrar un rifle repetidor roto abandonado por los soldados oscuros durante la masacre… nadie ha visto nunca un arma parecida. Jan es automáticamente convocada cuando agarras el rifle y te diriges de nuevo a la zona de aterrizaje para que te recojan. Después de haber encontrado el rifle roto, tu siguiente tarea es averiguar qué significa.

MISIÓN III

GRÁFICOS DE PRÓLOGO DE LA MISIÓN. Jan te informa en tu siguiente misión titulada Ciudad Anoat: El Escondite Subterráneo.

JAN ORS

Esa cosa que encontraste era un arma de algún tipo… demasiado grande para ser usada por un humano. Lo más probable es que sea un prototipo para el soldado oscuro.

He encontrado el símbolo «M. R.» en el cañón… la firma de un infame especialista en armas llamado Moff Rebus, un personaje conocido por su paranoia y extrema lealtad hacia el Imperio. Puede ser nuestra próxima pista hacia los soldados oscuros.

Rebus se esconde en algún lugar profundo dentro de la red de alcantarillado bajo Ciudad Anoat. Ha ingeniado una elaborada serie de interruptores para las compuertas de desagüe diseñada para frustrar a cualquier intruso que pretenda descubrir la ruta de acceso a su laboratorio. Primero, activa esos interruptores, entonces tu búsqueda de Rebus podrá comenzar. Ten cuidado, es probable que Rebus se haya rodeado de droides guardianes, y el laberinto del alcantarillado, en gran parte inexplorado, podría contener otros peligros. Recuerda, lo necesitamos con vida. Tendré la ducha de descontaminación caliente y lista.

Por lo tanto, como Kyle, te toca calzarte las botas y entrar en las frías y encantadoras cámaras subterráneas de alcantarillado del planeta Anoat. Prácticamente la totalidad de la oposición que enfrentas son droides, con algunos dianogas (criaturas de las cloacas) esparcidos entre la escoria para mayor diversión. Después de desentrañar el rompecabezas del sistema de alcantarillado, encuentras a Rebus y lo llevas de vuelta contigo para ser interrogado.

CORTE A:

MISIÓN IV

GRÁFICOS DE PRÓLOGO DE LA MISIÓN. Mientras Kyle ha estado limpiándose el lodo de las alcantarillas de Anoat, el Moff Rebus ha sido sometido por expertos rebeldes a un interrogatorio en profundidad. Jan te pone al día en de tu próxima misión: El Planeta Fest: Centro de Investigación Armamentística Imperial.

JAN ORS

El Moff Rebus diseñó los prototipos de armas para los soldados oscuros. No reveló mucho durante el interrogatorio, pero durante una de sus diatribas reveló: «Deberíais haber visto los resultados de nuestras pruebas en Fest… mi repetidor abrirá un montón de agujeros en mucha escoria rebelde».

Crix Madine ha confirmado la existencia de un complejo armamentístico imperial en el planeta realizando investigaciones metalúrgicas sobre nuevas aleaciones. Saber qué tipo de metales están usando nos dará pistas definitivas sobre los soldados oscuros.

Te dejaré en una antigua zona de aterrizaje lejos de la base rodeada por rocosos acantilados. Ten cuidado… un movimiento en falso y te convertirás en un cráter en el suelo. La base está enterrada profundamente en el interior de la roca con un campamento delantero de control de acceso que la protege de un ataque frontal. Encuentra otras aberturas que puedan proveer de una entrada más fácil. Cuando hayas completado la misión, te recogeré en el punto de entrada. Por lo demás, todo será como te gusta… estarás por tu cuenta.

CORTE A:

EXT. PLANETA FEST

LA NAVE DE KYLE flota momentáneamente después de dejar a Kyle, luego acelera alejándose del área.

Estás solo una vez más, pero esta vez al menos puedes respirar el aire fresco de Fest. Los acantilados de roca blanca están llenos de soldados de asalto. Jan siempre es demasiado críptica, pero la frase «investigaciones metalúrgicas» es una buena pista. Estás a la caza de un trozo de una rara aleación metálica llamada phrik. Cuando

encuentres el pedazo, tienes que regresar de forma segura al punto de recogida donde Jan te sacará.

CORTE A:

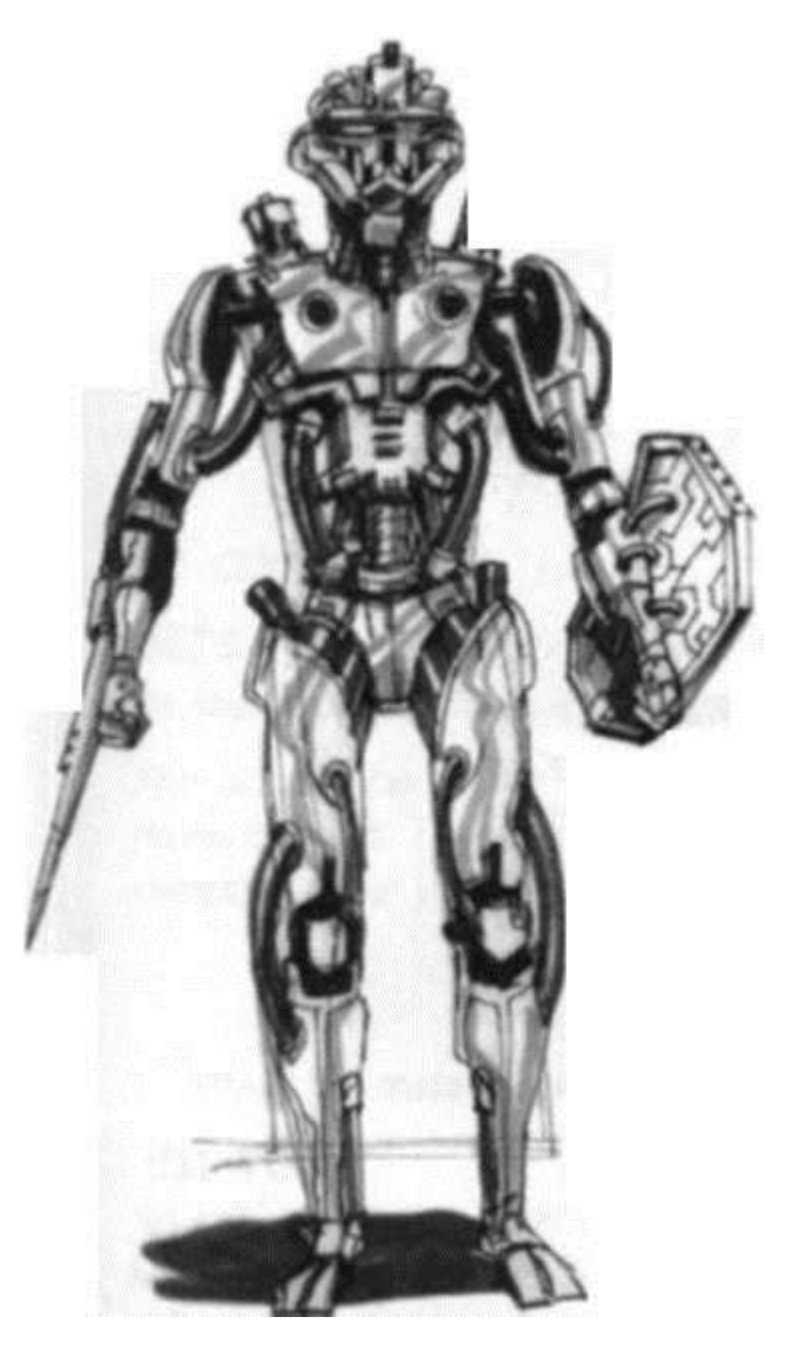
MISIÓN V

EXT. LUNAS DE GROMAS

La nave de Kyle se abre camino a través de un cinturón de asteroides, dirigiéndose a la Luna de Sangre en el Sistema Gromas.

CORTE A:

GRÁFICOS DE PRÓLOGO DE LA MISIÓN. Kyle se ha echado una siesta y ha comido algo, sin embargo Jan ha estado ocupada analizando el raro y precioso phrik. No es una roca ordinaria, te comenta Jan, y conduce directamente hacia el siguiente peldaño en esta escalera oscura: Las Minas de Gromas: La Luna de Sangre.



JAN ORS

El metal que has encontrado se llama phrik, un material poco común que está siendo utilizado para blindar a los soldados oscuros.

Localicé las fuentes conocidas de phrik y me encontré con una selección de pequeñas lunas en el Sistema Gromas. Probablemente no sea una coincidencia que el Imperio tenga una instalación minera en ese mismo sistema.

Tenemos que eliminar la instalación para ralentizar el proyecto soldado oscuro y obtener ventaja sobre el Imperio. En el reactor principal hay un acoplamiento que conduce a la red energética central. Coloca una carga temporizada en ese acoplamiento y eso hará que la

instalación vuele por los aires. Una vez que hayas colocado la carga, no pierdas tiempo y sal de allí cuanto antes.

CORTE A:

EXT. LUNA DE SANGRE — PATIO

Jan deja a Kyle bajo el misterioso resplandor rojo y despega. Kyle puede oír el zumbido monótono de las máquinas de minería mientras comienza la búsqueda de la instalación.

La Luna de Sangre es también el lugar donde tú y Kyle le echáis un vistazo de cerca por primera vez a un soldado oscuro. Es sólo un soldado oscuro Fase Uno (la Fase Dos está casi completa y la Fase Tres es el verdadero problema), pero incluso un soldado oscuro Fase Uno es más de lo que la mayoría de los mortales pueden manejar. Antes de esa confrontación, sin embargo, hay una carga con temporizador que colocar, y luego todavía tendrás que regresar sin contratiempos a la nave.

CORTE A:

EXT. LUNA DE SANGRE — NAVE DE KYLE

La nave vuela alejándose de la luna rojiza. Por detrás de ella una enorme explosión rasga la superficie y una nube de fuego se propaga y eleva a la atmósfera.

CORTE A:





MISIÓN VI

INT. *MARTILLO GALÁCTICO* — BAHÍA DE LANZAMIENTO

EL GENERAL MOHC apunta con una pistola a Crix Madine, el espía rebelde capturado. Darth Vader observa ominosamente.

MOHC

Esta despreciable burla de un oficial no divulgará ninguna información más a ese rebelde, Kyle Katarn.

VADER

No será tan fácil hacer frente a Katarn. Tiene muchos recursos… más recursos, según parece, incluso que sus soldados oscuros.

MOHC

Entiendo la amenaza, Lord Vader. Katarn

fue una vez un impresionante oficial imperial, pero fue débil y renunció a luchar por nuestro nuevo orden. No tengo mucha fe en sus habilidades. Katarn ni siquiera logrará acercarse a esta nave. Mi nueva contratación se encargará de ello…

De entre las sombras por detrás de Madine emerge BOBA FETT, el bláster de alquiler de Jabba el Hutt, silencioso y letal.

CORTE A:

GRÁFICOS DE PRÓLOGO DE LA MISIÓN. Es obvio que Darth Vader y el General Mohc no han permanecido impasibles mientras Kyle revolvía el universo en busca de pistas del proyecto soldado oscuro. Y Kyle, por supuesto, se supone que no sabe todavía que el legendario y amenazador Boba Fett está tras su estela. La siguiente misión de Kyle debería haber sido el siguiente eslabón en la cadena de los soldados oscuros… pero Jan ha tenido una idea más compasiva. Se titula Centro de Detención Imperial, Orinackra: El Destino de Crix Madine.

JAN ORS

Malas noticias, Kyle: Nuestro espía, Crix Madine, ha sido capturado. Está recluido en el Centro de Detención Imperial de Orinackra y espera ejecución. Ha sido valioso suministrándonos información sobre los soldados oscuros, y creo que le debemos intentar rescatarle.

La instalación de detención imperial está bien protegida… difícil entrar, aún más difícil seguir con vida. Hay una lanzadera controlada por un interruptor que te llevará a las puertas principales de la instalación. Dentro del complejo dos ascensores dan acceso a los bloques inferiores de la prisión. Uno lleva a los niveles de baja seguridad y al centro de mando; el otro lleva a los bloques de alta seguridad donde Crix Madine está siendo retenido en el bloque XX.

Cada celda está cerrada con su propia tarjeta codificada, en poder de un oficial imperial, así que lo primero que tienes que hacer es encontrar la tarjeta correcta para la celda de Madine. Dado que los bloques de alta seguridad están controlados desde el interior, una vez que los guardias estén alerta será imposible penetrar. Sugiero que encuentres una entrada secundaria al bloque de alta seguridad. Realmente te encontrarás superado en número aquí, así que confía en el sigilo más que en la potencia de fuego.

CORTE A:

EXT. ORINACKRA

LA NAVE DE KYLE aterriza cerca de las altas paredes del Centro de Detención Imperial. Bajo un cielo plomizo y oscuro Kyle se encamina hacia la lanzadera para encontrar a su camarada condenado.

La lanzadera es fácil de encontrar, pero encontrar la celda de Madine dentro de la instalación es considerablemente más difícil. Sin embargo, hay un atajo que ahorra

mucho tiempo y energía en esta misión. Después de rescatar a Madine, es hora de regresar a la caza del soldado oscuro.

CORTE A:

MISIÓN VII

GRÁFICOS DE PRÓLOGO DE LA MISIÓN. Definitivamente ha sido positivo rescatar a Crix Madine de una muerte prematura. Tiene mucho que revelar a Kyle y Jan antes de su próxima misión, titulada Puerto Espacial Ramsees Hed, Cal-Seti: Cargamento Mortal.

JAN ORS

Crix Madine nos informa de que el líder del proyecto soldado oscuro es un general llamado Rom Mohc. Es posible que le recuerdes de tu tiempo con el Imperio. Un soldado condecorado en las Guerras Clon, Mohc se volvió muy prominente durante el ascenso del Emperador al poder. Fue uno de los pocos generales que se opusieron a la construcción de la Estrella de la Muerte debido a su desconfianza hacia cualquier tecnología que separe al guerrero de la batalla y la confrontación con el enemigo. Está absolutamente obsesionado con el honor del combate personal.



Madine informa además de que los soldados oscuros tienen tres fases de construcción. La primera de ellas era la de las Minas de Gromas, la cual tú tan eficazmente hiciste volar en pedazos, donde se obtenía la base de la aleación, el phrik. La aleación resultante se transportaba al Complejo de Robótica, donde se trataba y refinaba. La aleación pasaba entonces a un crucero especial, el Martillo Galáctico*, donde tiene lugar la composición final y montaje del soldado oscuro. Las ubicaciones del Complejo de Robótica y el* Martillo Galáctico *siguen siendo desconocidas.*

Nuestro próximo objetivo será encontrar y destruir el Complejo de Robótica. El General Mohc ha solicitado la ayuda de un líder de los bajos fondos, desconocido para nosotros de momento. Este líder suministra a Mohc contrabandistas para mover sus materias primas a las diferentes instalaciones. Madine, antes de su captura, acababa de descubrir que una de las rutas que utilizan los contrabandistas empieza en Ramsees Hed, un espaciopuerto del planeta Cal-Seti. Colocar este dispositivo de localización en la parte posterior de una nave contrabandista debería llevarnos directamente al Complejo de Robótica.

CORTE A:

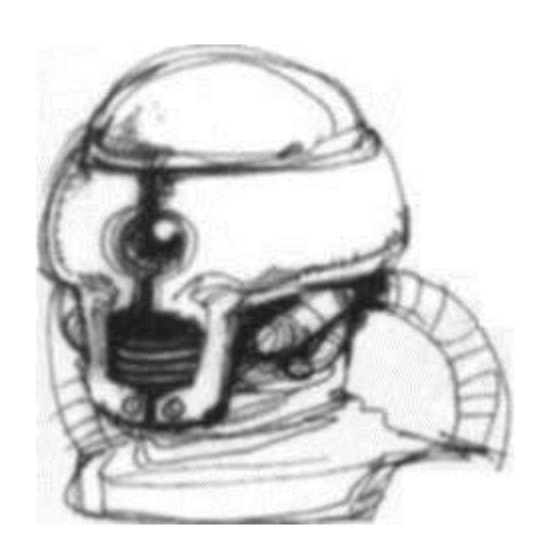
EXT. ESPACIOPUERTO RAMSEES HED

Kyle es dejado en el exterior de la estructura objetivo.

Ábrete camino al puerto espacial, a continuación localiza la nave de contrabando en algún lugar del interior. Incluso si encuentras la nave, no será fácil colocar el dispositivo de localización… el lugar está lleno de soldados de asalto y otros defensores incondicionales del Imperio. Sin embargo, si no tienes éxito, nunca sabrás dónde están siendo construidos los soldados oscuros. Y el tiempo se está acabando.

CORTE A:

MISIÓN VIII



EXT. CAL-SETI

La nave contrabandista despega del planeta Cal-Seti, encaminando a los rebeldes hacia la segunda localización crítica del proceso de ensamblaje de los soldados oscuros.

CORTE A:

GRÁFICOS DE PRÓLOGO DE LA MISIÓN. Con el dispositivo de localización a bordo, rastrear la nave del contrabandista fue fácil, y ahora sabes exactamente dónde reciben los soldados oscuros el tratamiento del phrik antes del ensamblaje final. Jan te informa brevemente respecto a la misión

Complejo de Construcción Robótica, Anteevy: Estación Polar Beta. Kyle haría mejor llevándose un anorak porque hará mucho frío.

JAN ORS

He rastreado la nave contrabandista hasta un remoto planeta llamado Anteevy. Este planeta helado carece de vida, a excepción de una instalación imperial construida bajo su superficie helada.

Coloca tres cargas secuenciales en los acoplamientos situados en la solución para el phrik. Esto debería inutilizar el complejo. Abre bien los ojos donde quiera que vayas; hay productos químicos altamente volátiles en esa instalación. Sugiero que encuentres una máscara respiratoria como las que usan los imperiales para protegerse. Además no me extrañaría que Mohc tuviera soldados oscuros estacionados en esta instalación. Luchar contra algunos soldados oscuros te hará entrar en calor después de un paseo por la nieve.



Parece que está helando ahí fuera. Me alegro de no ser tú.

CORTE A:

EXT. PLANETA HELADO ANTEEVY

LA NAVE DE KYLE se ladea y se eleva lejos de la superficie helada del planeta. Kyle oye el sonido de agua corriendo.

Una cosa sobre la nieve… caminar sobre ella es muy resbaladizo. Lo primero que tienes que hacer es mejorar la tracción mediante la búsqueda de un par de tacos para hielo. A continuación, puedes abrirte paso luchando a la instalación de robótica. Jan tenía razón en una cosa. Definitivamente te encontrarás con algunos soldados oscuros después de colocar la tercera carga. Y son soldados oscuros Fase Dos, no Fase Uno como los que destruiste en la Luna de Sangre. Esperemos que puedas regresar a la zona de aterrizaje de una pieza. No querrás perderte los fuegos artificiales, ¿verdad?

CORTE A:

EXT. PLANETA HELADO ANTEEVY

Una hermosa explosión se alza en la superficie del planeta mientras la nave de Kyle escapa.

CORTE A:

MISIÓN IX

GRÁFICOS DE PRÓLOGO DE LA MISIÓN. Dos instalaciones destruidas, una más para terminar, pero pasará algún tiempo antes de encontrar y poder desafiar al *Martillo Galáctico*. Al parecer tu nave no fue la única que dejó el planeta helado antes de las explosiones. Jan describe tu siguiente misión en Nar Shaddaa, la Ciudad Vertical: La Marca de la Muerte.

JAN ORS

Debes estar haciendo mella en los planes de Mohc, Kyle. He recibido la noticia de que le ha puesto precio a tu cabeza. Cada cazarrecompensas en el sistema irá en busca de tu pellejo. Pero por si eso no fuera suficiente, he rastreado algunas naves contrabandistas que han hecho rutas entre Gromas y Anteevy, y todas ellas conducen a Nar Shaddaa, la madriguera de los contrabandistas… justo el lugar donde quieres estar cuando tienes un precio sobre tu cabeza.

Los contrabandistas deben estar recibiendo las rutas del Imperio de alguna manera, y este es el centro de esta actividad. Lo que buscamos son dispositivos o cartas de navegación imperiales. Aterrizaré en el corazón de Nar Shaddaa, así que trata de no espolear a los cazarrecompensas locales.

CORTE A:

INT. CIUDAD DE NAR SHADDAA

LUCES DE NEÓN. La nave de Kyle se ha infiltrado en la ciudad y han encontrado un lugar de aterrizaje entre las estructuras de gran altura. Kyle se encuentra justo al borde del centro de la ciudad.

Nar Shaddaa es sin duda una ciudad de maravillas técnicas y «matones» urbanos; mejor conocidos como guardias imperiales de toda variedad étnica. El dispositivo de navegación que Jan Ors ha mencionado se llama astrocarta. Y es tu único pase para el Martillo Galáctico.

CORTE A:

EXT. CIUDAD VERTICAL

LA NAVE DE KYLE se eleva sobre Nar Shaddaa cuando, de repente, un rayo tractor aparece y sujeta la nave, apartándola de su rumbo.

La ENORME NAVE de Jabba el Hutt llena la pantalla. La nave de Kyle, pequeña en comparación, es arrastrada a la parte inferior de la nave gigante y sujeta con un brazo de carga.

Así como las cosas se veían bastante bien para el lado rebelde, las circunstancias repentinamente dan un vuelco. Kyle, Jan, y la nave son rehenes de ese viejo haragán, Jabba el Hutt. La próxima misión definitivamente no está planificada de antemano, pero es más que esencial: libera a Kyle y a Jan de las garras de Jabba para que la búsqueda de los soldados oscuros pueda continuar antes de que sea demasiado tarde. Con Jan Ors en cautividad, no hay prólogo de la misión, sólo está el Gran Hinchado.

CORTE A:

MISIÓN X

INT. CRUCERO ESTELAR DE JABBA

KYLE, rodeado por guardias gamorreanos y de pie en el borde de un pozo de dragón kell, observa mientras un holograma de Jabba el Hutt se enfoca en el centro.

JABBA

Así que este es Katarn, la espina clavada en el costado de Mohc. Tu reputación ha viajado muy lejos. Es una lástima que hayas interferido en mis asuntos.

KYLE

¿Jabba? ¿Qué has hecho con Jan? Si se le hace algún daño, meteré personalmente mi bláster por tu viscosa garganta.

JABBA

Jo, jo, jo, valiente alocución de alguien que está a punto de recorrer la garganta de mi dragón kell favorito.

[pausa]

Sólo desearía estar ahí para verte morir personalmente.

KYLE

A mí también me gustaría que estuvieras, Jabba. No hay nada como el asado de dragón kell.

JABBA

¡Lanzadle!

CORTE A:

INT. POZO DEL DRAGÓN

KYLE se encuentra dentro de un pozo que parece bastante inocuo. Sin embargo, la única salida es un interruptor en la esquina del foso. ¿Quién sabe lo que hay al otro lado?

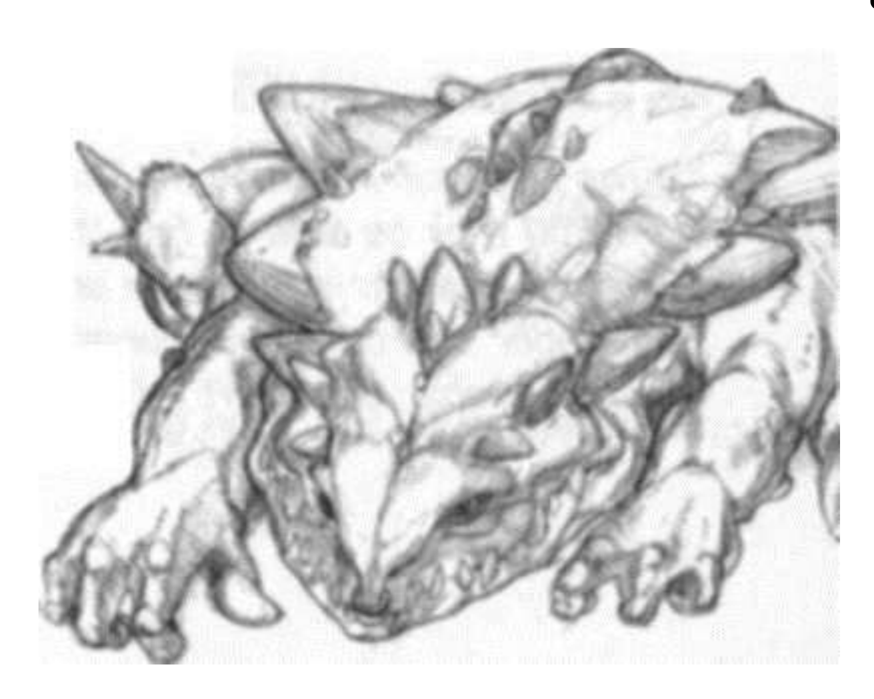
Los objetivos ahora son inusualmente directos: Mata a cualquier dragón kell con el que te encuentres con las manos desnudas, recupera tu equipo para tener una oportunidad de luchar, vuelve a localizar la astrocarta que acabas de robar, y luego rescata a Jan. Te encontrarás con un largo día de trabajo. Esta es una misión que parece no tener fin. Pero, ¿qué puede ser más dulce que devolverle el golpe a Jabba en sus narices?

CORTE A:

EXT. ESPACIO — NAVE DE JABBA

La nave de Kyle sale disparada sin contratiempos alejándose del crucero de Jabba y desaparece entre las estrellas.

CORTE A:



MISIÓN XI

GRÁFICOS DE PRÓLOGO DE LA MISIÓN. Con Jan y la nave seguras, Kyle retoma el rumbo, pero no hay tiempo que perder. Los soldados oscuros casi están a plena capacidad. Es bueno tener la mano firme y el agudo ingenio de Jan de vuelta en los controles. Kyle se pregunta qué puede hacer la astrocarta por él. Está a punto de descubrirlo mientras se dirige a… Ciudad Imperial, Coruscant: La Máscara Imperial.

JAN ORS

Te debo otra, Kyle.

He revisado la astrocarta que robaste a los secuaces de Jabba. La carta es un dispositivo de navegación militar imperial encriptado que se conecta a una caja de desencriptado para descifrar las coordenadas para la computadora de navegación. Esta carta nos puede decir dónde llevan sus envíos los contrabandistas. Por desgracia, la astrocarta es inútil sin una clave de desencriptado para descifrarla. Esa clave se encuentra en la Ciudad Imperial, en el corazón del Imperio. No creo necesitar decirte que esta misión será muy peligrosa.

Madine, a través de sus contactos en el interior, ha dispuesto un espacio de tiempo libre de seguridad que me permitirá volar a la ciudad y dejarte. Tu objetivo

será el edificio de Operaciones de Seguridad Imperial, el centro de operaciones encubiertas e inteligencia del Imperio… un área de máxima seguridad con todos los puestos en alerta en todo momento. La clave de desencriptado se guarda en una gran bóveda subterránea en el corazón del edificio OSI. Una vez hayas pirateado la computadora central, podrás insertar la astrocarta en la caja de desencriptado y grabar la información de navegación en discos de datos. A continuación tendrás que salir del edificio con esos discos y regresar a la nave.

CORTE A:

EXT. CIUDAD IMPERIAL — PLATAFORMA DE ATERRIZAJE

Kyle se queda solo de nuevo, esta vez en el centro de la Ciudad Imperial.

No es sólo tu imaginación. La Ciudad Imperial definitivamente tiene más soldados que cualquier otra misión. Puede que seas capaz de encontrar la computadora central de navegación, pero no va a ser fácil. Y justo cuando piensas que la misión se ha completado y todo es miel sobre hojuelas, te encontrarás con otra gran sorpresa. ¿Recuerdas el otro mercenario que el General Mohc contrató hace un tiempo? Cuando intentas volver a la nave, no estarás solo.

CORTE A:

MISIÓN XII

GRÁFICOS DE PRÓLOGO DE LA MISIÓN. Kyle se acerca a la confrontación final. En esta misión (Ergo, Estación de Combustible Imperial: Secuestro de Contrabandista) se entera de cómo encontrarse con el *Martillo Galáctico* y da el primer paso para subir a bordo. Como Jan le informa, Kyle no tendrá ningún apoyo después de esta misión. Sólo Kyle y su destino corriendo a encontrarse entre ellos.

JAN ORS

A partir de los discos de datos de navegación, he sido capaz de trazar la ruta del siguiente carguero contrabandista. Esa ruta conduce al superdestructor estelar Ejecutor.



Hemos encontrado que, por razones de seguridad, el Martillo Galáctico *hace saltos periódicos por toda la galaxia, siempre ocultando su ubicación. La única nave que conoce la ubicación es el* Ejecutor. *El carguero contrabandista se reunirá con el* Ejecutor, *que a su vez saltará al hiperespacio para encontrarse con el* Martillo Galáctico.

Con el fin de llegar al Martillo Galáctico, *secuestra la nave contrabandista antes de que se encuentre con el* Ejecutor. *Ese carguero contrabandista será un blanco fácil mientras reposta en la Estación de Combustible Ergo. Secuestra la nave y (bajo la apariencia de un contrabandista) reúnete con el* Ejecutor. *Podrás colarte en el* Ejecutor *y esperar hasta su cita con el* Martillo Galáctico.

Para el resto de la misión, no podré proporcionarte apoyo, así que ten cuidado. Regresa con tu pellejo intacto. Me sentiría bastante sola en la Rebelión sin tener que preocuparme de ti.

CORTE A:

EXT. ESTACIÓN DE COMBUSTIBLE — ZONA DE ATERRIZAJE

Kyle es descargado dentro de un puerto de acoplamiento cubierto.

Este puerto de acoplamiento laberíntico está lleno de entusiastas imperiales armados. Sin embargo, tu objetivo es simple: Encuentra la nave contrabandista y róbala.

CORTE A:

MISIÓN XIII

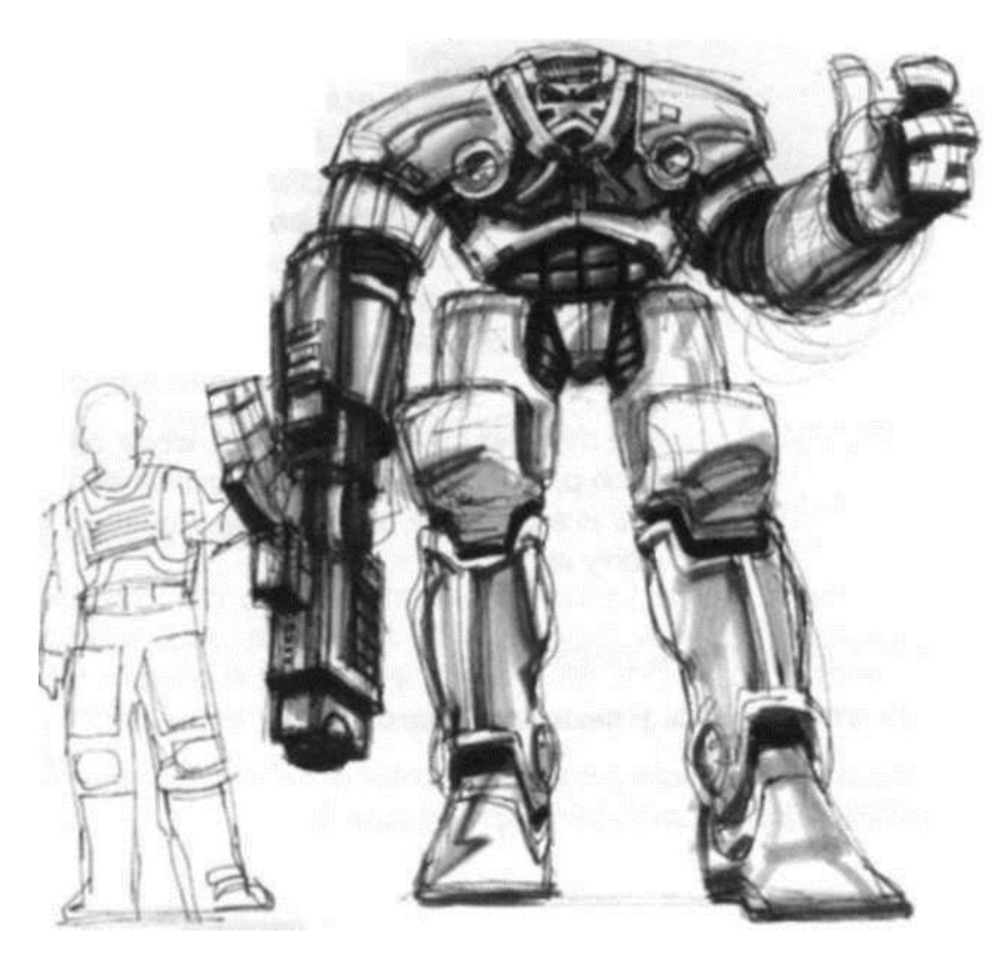
GRÁFICOS DE PRÓLOGO DE LA MISIÓN. Jan se ha ido, pero te ha dejado un texto de despedida en tu PDA (Asistente Personal Digital… al parecer, el término ha sobrevivido unos pocos cientos de años desde su acuñación en la década de los 90 en el planeta Tierra). En esta misión (El *Ejecutor*: El Polizón) comienzas en el interior del *Ejecutor*, debes tomar el control del *Ejecutor,* luego conseguir que te lleven al *Martillo Galáctico* donde la diversión realmente empezará.

JAN ORS

Ahora que estás por tu cuenta, no me tendrás para sacarte de los problemas. He programado tu PDA con la misión para que te ayude con tus tareas.

Una vez en el Ejecutor*, podrás esperar al momento adecuado para atacar. El* Ejecutor *se reunirá con el* Martillo Galáctico *y comenzará el transporte de cargamento. Entra en uno de los contenedores de carga y viaja con él al* Martillo Galáctico*. Lo más probable es que detengan la operación si saben que estás a bordo, por lo que tendrías que empezar de nuevo. Ahí es donde comenzará tu próxima misión.*

CORTE A:



INT. *EJECUTOR*
Kyle se mueve para asegurar el *Ejecutor*.

Y te preparas para la batalla importante. Luchando para abrirte paso a la bodega de carga, te esconderás en un contenedor de transporte.

CORTE A:

EXT. *EJECUTOR* — JUNTO AL *MARTILLO GALÁCTICO*
El CONTENEDOR DE CARGA que oculta a Kyle baja desde el *Ejecutor* y se desliza hacia el *Martillo Galáctico*.

CORTE A:

MISIÓN XIV

GRÁFICOS DE PRÓLOGO DE LA MISIÓN. El Gran Final, el Big Bang, y se titula El Martillo Galáctico: El Despertar Oscuro. El objetivo de Kyle parece suficientemente claro: Coloca tres bombas de alta potencia alrededor del *Martillo Galáctico*, escapa sin contratiempos, y observa el sueño del Imperio de un ejército invencible de súper robots estallar en mil pedazos. Tal vez por fin puedas librar al universo de Darth Vader. (Tal vez no).

JAN ORS

El Martillo Galáctico *es un crucero enorme que actúa como instalación de construcción y como plataforma de lanzamiento para los soldados oscuros. Acabar con esto será una ardua tarea. Estoy segura de que puedes hacerlo, pero no dejes que se te suba a la cabeza.*

Una vez a bordo, tendrás que encontrar los tres acoplamientos que conducen a la red eléctrica principal. Coloca una carga secuencial en cada acoplamiento. Estos acoplamientos lo más probable es que se encuentren localizados en pequeños huecos en el interior de la estructura del Martillo Galáctico. *Una vez que pongas las cargas, tendrás que escapar en una lanzadera imperial. No te metas en líos y regresa de una pieza.*

CORTE A:

INT. *MARTILLO GALÁCTICO* — CONTENEDOR DE CARGA
Kyle se encuentra en un lugar estrecho con una sola salida.
Ninguna misión es tan fácil como suena, especialmente las confrontaciones cataclísmicas finales en un espacio cerrado. Hay varias sorpresas para ti grandes y poderosas en el almacén a bordo del Martillo Galáctico. *El Imperio no va a renunciar a su sueño fácilmente. Si tienes éxito en desintegrar el* Martillo Galáctico, *decididamente habrás ganado.*

CORTE A:

EXT. *MARTILLO GALÁCTICO*

Una lanzadera con Kyle en el interior se marcha volando del *Martillo Galáctico* justo cuando varias explosiones recorren su fuselaje.

CORTE A:

INT. *EJECUTOR* — PUENTE PRINCIPAL

Darth Vader observa al *Martillo Galáctico* explotar y desmoronarse hacia el planeta de debajo.

VADER

Un lamentable contratiempo. La Fuerza es fuerte en Katarn.

CORTE A:

INT. FRAGATA REBELDE — CENTRO DE MANDO

MON MOTHMA se coloca ante KYLE y JAN. Mon Mothma les entrega una MEDALLA.

CORTE A:

EXT. ESPACIO PROFUNDO — FLOTA REBELDE

La nave de Kyle vuela entre la victoriosa flota rebelde, luego se pierde en el espacio. ¿Qué será lo próximo para nuestro reluctante héroe?

FUNDIDO A NEGRO: PASE DE CRÉDITOS.



Inteligencia de la Nueva República (INR):

Una organización que es la sucesora de la antigua red de espías rebeldes y otros grupos interinos tales como la Red de Inteligencia Interplanetaria del Senado (RIIS). En el gobierno de la Nueva República, la INR recae bajo la jurisdicción del Ministerio General. La sede de la INR se encuentra en lo profundo de Coruscant, aunque tienen pisos francos a lo largo de la galaxia en planetas tales como Corellia o Wayland.

Informes de la I.N.R.:

Informe del jefe de seguridad de la Nueva República en Bakura:

Se ha registrado una reclamación por parte de un operario de recuperación que trabaja para la Nueva República en las inmediaciones del Sistema Endor. El recuperador estaba bajo contrato para desmontar los destructores estelares abandonados que orbitan Endor, pero cuando su equipo llegó no encontraron blindaje, generadores de escudo, o núcleos de energía a bordo de las naves. Los registros de la Nueva República indican que sólo el armamento fue retirado de esas naves y todos los demás sistemas deberían haber estado intactos. Mientras que el incumplimiento del contrato en cuestión debe ser resuelto por el Senado, debería ser una prioridad más acuciante localizar el equipo faltante.

Informe de Líder Pícaro:

Al regresar de una patrulla rutinaria en Phaeda, el Escuadrón Pícaro se encontró con una vieja lanzadera imperial clase Centinela cerca de Cairn, pero se perdió el rastro en un campo de asteroides. Quiero solicitar un informe de inteligencia respecto a todos los transportes y naves de desembarco no registrados de Espaciales Cygnus o Sistemas de Flota Sienar vendidos al Imperio, así como una lista de los posibles propietarios actuales para este tipo de nave. Recomiendo aumentar la presencia de la Nueva República en el Sistema Lenico hasta que esta nave puede ser identificada. Es poco probable que la nave esté actuando de forma independiente. El Escuadrón Pícaro actualmente se dirige hacia el Núcleo Profundo para investigar la conexión entre el Almirante Harrsk y los rumores de naves imperiales insurgentes formando alianzas con los señores de la guerra de la región.

Informe del agente independiente Kyle Katarn

Para: Mon Mothma

De: Kyle Katarn

Misión en Tatooine completada con éxito. Reclutadores imperiales neutralizados como estaba previsto. Resistencia imperial mayor de lo previsto… por favor ajustar la paga en consecuencia. Número de bajas residual, pero aparentemente el cabecilla ha muerto (pero no antes de que pudiera recitar algo acerca de «renacer», sea lo que sea). He descubierto que los imperiales buscan reclutas «sensibles a la Fuerza». La próxima vez

que tengas una misión que involucre la Fuerza, no cuentes conmigo… Skywalker es tu Jedi de guardia.

Informe de agente de la INR en Honoghr:

Varias fuentes informan de que fuerzas del Remanente Imperial se han ido afianzando en el Borde Exterior bajo la dirección del antiguo Almirante de la Flota Imperial Galak Fyyar. A pesar de que la consolidación es todavía relativamente pequeña, podría suponer una amenaza para la Nueva República en caso de que continuase. Una verificación de los antecedentes de Fyyar ha revelado que era más conocido por sus innovaciones tecnológicas que por sus habilidades como líder militar durante la época del Imperio. Trabajó estrechamente con el Emperador antes de su muerte y desapareció durante varios años después de la muerte de Palpatine. Al parecer, su prominencia en el Remanente ha crecido significativamente desde que regresó a la acción hace dos años.

Informe del senador de Varonat:

El ex-oficial de la Nueva República Lando Calrissian recientemente abordó al Senado para requerir el aumento de fuerzas de seguridad en la Ciudad de las Nubes. Informó de crecientes actividades de organizaciones criminales en la ciudad, pero no ofreció pruebas o detalles acerca del problema. Dudamos de las intenciones y motivos de Calrissian, ya que no ha ostentado oficialmente una posición en esa colonia minera desde que dejó su puesto como Barón Administrador hace nueve años, y por lo tanto denegamos su petición. Una verificación de los antecedentes de Calrissian reveló varios tratos comerciales cuestionables entorno a operaciones mineras en el Borde Exterior, y parece que desde que dejó la Nueva República se ha distanciado del Senado. Mi personal cree que Calrissian tiene dos posibles cursos de acción. El primero sería contar con la ayuda de las poderosas conexiones que aún mantiene con la Nueva República (los Solo y Luke Skywalker) para persuadir al Senado. En segundo lugar, podría utilizar sus vastos recursos personales para mejorar por su cuenta las defensas de la Ciudad de las Nubes. Me gustaría presentar una solicitud para reunir más información de inteligencia respecto a la conexión actual entre Calrissian y la Ciudad de las Nubes y los supuestos problemas del asentamiento.

Actualización sobre el reclutamiento de la Academia Jedi:

Luke Skywalker y su equipo están regresando de Dathomir donde tuvieron éxito en contactar con un potencial estudiante para el praxeum. Skywalker también menciona varios informes del Sistema Lenico sobre una mujer que usa poderes de la Fuerza para actos delictivos, pero él no tiene conocimiento de una residente sensible a la Fuerza en

esa zona de la galaxia. Ha solicitado un informe de inteligencia actualizado sobre otros posibles candidatos para su academia.

Informe de agente de la INR en Tatooine

Para: Mon Mothma

De: Capitán Loftus

El equipo de recuperación y encarcelamiento ha llegado a Tatooine según instrucciones. Hemos localizado el cuartel general imperial previamente atacado por Kyle Katarn. Su informe fue minimizado, por decirlo suavemente. Las bajas imperiales evidentemente han sido muy elevadas. Hemos encontrado sólo a un superviviente aterrado, que está de camino a Coruscant para ser interrogado. Aún a riesgo de extralimitarme, solicito humildemente que al agente Katarn se le prohíba la realización de otras misiones de inteligencia. Sigue exhibiendo una actitud de pistolero, y hace preguntas con su bláster. Un informe adicional seguirá a éste una vez interroguemos a nuestro prisionero.

Informe de un informante en Nar Shaddaa:

Un gran cargamento de rifles disruptores Tenloss ha desaparecido de un carguero que se reabastecía de combustible en Nar Shaddaa. El carguero se dirigía a Belsavis, pero todavía no se han registrado reclamaciones formales de la Nueva República. No hay información disponible acerca de quién puede haber sido el responsable de tomar esos rifles o por qué el cargamento se dirigía a Belsavis.

Solicitud del senador de Bilbringi:

Ha habido una petición oficial registrada por un senador de Bilbringi para enviar un equipo de comunicaciones a la colonia minera de Artus Prime, cerca del Borde Exterior. Una de las últimas transmisiones semanales del administrador de la colonia reveló el descubrimiento de un gran depósito de cristales artusianos. Desde entonces, sin embargo, no ha habido más transmisiones al Senado en cuanto a la recogida y tratamiento de los cristales artusianos como es requerido por el decreto de la Nueva República 20098-B referido al manejo de sustancias consideradas inestables y/o peligrosas.

Informe de agente de la INR en Bespin:

Después de investigar la situación en la Ciudad de las Nubes, no hay evidencia de ninguna alteración del orden público importante que requiera la asistencia de la Nueva República. Por lo tanto, el asentamiento debe permanecer bajo el control de las autoridades locales. En cuanto a la conexión con Calrissian, serán necesarias

investigaciones posteriores. Se trata de una conexión muy insignificante o muy bien oculta. Me gustaría solicitar formalmente la opción de hacer contacto con Calrissian personalmente para evaluar su situación actual.

Informe del equipo de comunicaciones de la INR:

Varias transmisiones encriptadas con un viejo código imperial han sido enviadas desde Kejim, el hogar de un puesto de escucha imperial extinto. Kejim ha estado abandonado desde la destrucción de la Estrella de la Muerte. Actualmente estamos trabajando para piratear el código. La señal de las transmisiones ha sido muy débil y es muy poco probable que Kejim esté activo y operado de nuevo por el Remanente o cualquier otro en este momento.

Informe de agente de la INR en el Espacio Hutt:

Un informante en Nar Shaddaa ha revelado algunos datos interesantes. Parece ser que una empresa de recogida y eliminación de basura de Nar Shaddaa acaba de ganar un contrato para manejar estos servicios en toda la Ciudad de las Nubes. Sin embargo, la Ciudad de las Nubes nunca ha requerido este servicio antes porque siempre han reciclado su basura para usarla como combustible en la operación minera de gas. Además, la compañía de recogida de basuras es propiedad y funciona bajo el mando de Reelo Baruk, un antiguo conocido gánster rodiano que ha logrado mantener su hocico limpio los últimos años. Una comprobación de los antecedentes de Baruk ha revelado que, a pesar de que era uno de los jefes criminales más respetados del Espacio Hutt (una hazaña complicada para un no-hutt), evidentemente le ha vuelto la espalda al crimen. Todo el papeleo de su empresa es oficial y registrado en la Nueva República. Parece ser que se ha convertido en el único hombre de negocios legítimo en Nar Shaddaa.

Informe del equipo de comunicaciones de la INR:

La baja calidad de las transmisiones de Kejim ha provocado que descifrar todo el diálogo sea casi imposible. Sin embargo, pequeñas porciones han sido descifrables. Las transmisiones parecen estar dirigidas a Galak Fyyar, el antiguo Almirante de la Flota Imperial que ha estado activo en el Borde Exterior recientemente. Parece que Kejim puede estar activo y operando para el Remanente después de todo.

Informe de agente de la INR en Coruscant:

En respuesta a la solicitud del senador de Bilbringi, una nave de suministro con un equipo de comunicaciones fue enviada a la colonia minera de Artus Prime. La nave debió

regresar ayer, pero aún no ha vuelto. Y no ha habido transmisiones de esa nave desde que alcanzó el Borde Exterior.

Solicitud de Mon Mothma:

Localizar a los agentes Kyle Katarn y Jan Ors a propósito de la situación en Kejim. No transmitirles ningún detalle de la situación, se me notificará tan pronto como estén al alcance de mi sistema de comunicaciones personal, ya que deseo informarles personalmente.

Informe del oficial interrogador de la INR en Coruscant:

Además de varias historias sobre las cuestionables técnicas del agente Kyle Katarn, muy poca información se ha obtenido de las entrevistas con el superviviente imperial arrestado en Tatooine. Sin embargo, ha revelado que sus órdenes se originaron en Kejim, pero después de un significativo sondeo, parece que el Remanente confió muy poca información a los que operaban en el planeta desértico. Solicitud de asesoramiento sobre el próximo curso de acción con el actual cautivo.

Informe del equipo de comunicaciones de la INR:

Las comunicaciones de Kejim se han traducido con éxito. Vamos a transmitírselas inmediatamente. Permanezca a la espera. Por otra parte, Kyle Katarn y Jan Ors actualmente están en rango, Mon Mothma. Debería ser capaz de alcanzarles por el comunicador.

TRANSCRIPCIÓN DE AUDIO:

Kyle y Jan se encuentran en la cabina de la Garra de Cuervo *(la nave de Kyle), orbitando el planeta Kejim.*

JAN: Preparando la aproximación final. Sea lo que sea lo que causa esas transmisiones, no se muestra en los sensores. Este puesto avanzado imperial parece tan abandonado como indican los informes.

KYLE: Está tan muerto como el resto de Kejim. Mon Mothma debe estar volviéndose paranoica. Nunca mandaba a profesionales como nosotros a misiones rutinarias como esta.

Un holograma a tamaño reducido de Mon Mothma aparece por la unidad de comunicaciones de la nave.

MON MOTHMA: Kyle, Jan. Saludos.

JAN: Mon Mothma. Precisamente Kyle estaba hablando de ti.

MON MOTHMA: No lo dudo. Tengo información inquietante respecto a vuestra misión en Kejim.

KYLE: Odio que digas «inquietante».

MON MOTHMA: Hemos logrado descifrar una pequeña parte de la transmisión que interceptamos, y, bueno, escuchad vosotros mismos…

A continuación surge por el comunicador la parte descifrada de las transmisiones.

TRANSMISIÓN: *Almirante Fyyar en… sombrío… quizás tengamos que… Valle de los Jedi… renacidos…*

JAN: ¿El Valle de los Jedi?

KYLE: ¿Renacidos?

MON MOTHMA: Creemos que esta transmisión iba dirigida a Galak Fyyar, el que sospechamos que es el líder de las fuerzas del Remanente en este sector. Probablemente no sean más que un par de soldados contando cuentos alrededor de una lámpara incandescente, pero como vosotros sois los únicos supervivientes del incidente del Valle de los Jedi, me pareció adecuado advertiros de que esta misión podría ser más peligrosa de lo previsto. No obstante, vuestros objetivos no han cambiado: averiguad lo que podáis, eliminad a las fuerzas del Remanente que encontréis, y que la Fuerza os acompañe.

La comunicación con Mon Mothma cesa, y su holograma desaparece.

KYLE: [Suspiro].

JAN: Menuda misión rutinaria.